IM-DOL-G2MP-FRA

METROID™ PRIME 2 ECHOES

NINTENDO GAMECUBE™

MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1625047M 1104/S&L [0603/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Merci d'avoir choisi le disque METROID PRIME™ 2 ECHOES pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT : Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et le centre d'appel. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

1–4 joueurs simultanément

CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.

Memory Card (carte mémoire) Nécessite 03 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

PAL 60Hz Seulement

IMPORTANT : CE JEU NE PEUT ETRE UTILISE QU'AVEC UN TELEVISEUR COMPATIBLE AVEC LE MODE PAL 60 HZ.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.

Nintendo® DOLBY PRO LOGIC II

© 2004 NINTENDO.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2004 NINTENDO.

Sommaire

Une guerre entre deux mondes 4
Mode PAL 60 Hz SEULEMENT 5
Démarrage 6
Contrôles 8
Interface de Samus 10
Une planète dédoublée... 12
Equipement 14
Viseurs 16
Mouvements de la Boule Morphing 18
Améliorations 19
Ecran de données 20
Modes multijoueur 22
Crédits 24

Une guerre entre deux mondes

Il y a bien longtemps, une race de créatures appelées les Luminoth s'installa sur la planète Ether après avoir longtemps parcouru l'univers à la recherche de la terre promise. Ils y menèrent une existence paisible, vivant en harmonie avec la faune et la flore, et baignés par la puissance de ce qu'ils baptisèrent la « Lumière d'Ether ». Afin de prolonger l'espérance de vie de la planète, ils décidèrent d'emmagasiner cette fameuse lumière en construisant des Contrôleurs d'Energie qui seraient conservés dans des lieux sacrés. Ils érigèrent trois temples, dispersés dans chacune de leur colonie, et les connectèrent au sanctuaire sacro-saint : le Grand Temple. C'était l'âge d'or, une époque de paix, de prospérité et de bonheur.

Mais ces temps heureux n'allaient pas durer. Un jour, ils repérèrent un météore qui fonçait sur leur planète, et impuissants, ils ne purent qu'attendre le jour fatidique où il s'écraserait. L'impact du météore déchira le sol, déchaîna les mers et recouvrit d'un voile obscur tout ce que les Luminoth connaissaient... Cependant, l'histoire ne s'arrête pas là. L'explosion et l'énergie libérée par le météore ouvrirent une faille dimensionnelle sur la planète Ether, donnant naissance à une deuxième planète dans une dimension parallèle. Des brèches dimensionnelles firent peu à peu leur apparition sur Ether et une race de créatures maléfiques s'y faufila, semant la terreur et le chaos. Les Luminoth baptisèrent ces créatures les Ing et finirent par créer des portails afin de les poursuivre dans le monde parallèle qu'ils qualifièrent d'Ether Sombre.

Cette planète jumelle où apparut la Horde Ing, était un double maléfique de la planète Ether et les Luminoth durent fuir son atmosphère toxique. Mais les Ing revinrent faire la guerre sur Ether et ne tardèrent pas à prendre possession des animaux et des amis, ce qui força les Luminoth à reprendre le combat. Ces derniers conçurent des balises de lumière qui agissaient comme des oasis protecteurs contre l'atmosphère de l'Ether Sombre, et affrontèrent les Ing de toutes leurs forces. La guerre fit rage jusqu'à ce qu'il devienne évident que les Luminoth ne pourraient jamais vaincre les Ing sur l'Ether Sombre, tout comme la puissante lumière d'Ether empêchait les Ing de l'emporter sur Ether.

Une période d'accalmie s'installa quelques temps, mais l'énergie de la planète dont les deux camps voulaient s'emparer, était divisée entre les deux mondes. Les Luminoth créèrent un Module de Transfert d'Energie afin d'absorber l'énergie de l'Ether Sombre, mais celui-ci leur fut volé et utilisé contre eux. Leurs temples tombèrent les uns après les autres, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le Grand Temple. Avec assez d'énergie pour subvenir aux besoins d'un seul monde, ce temple est le dernier rempart empêchant que l'Ether Sombre ne prenne le dessus sur Ether et ne mette ainsi fin à l'existence de la race des Luminoth...

Il faut néanmoins compter sur une nouvelle donne. Un vaisseau de la Fédération a pourchassé un vaisseau Pirate jusque sur la surface d'Ether et l'a attaqué, mais il a été à son tour pris d'assaut et neutralisé par les Ing. La Fédération ayant perdu le contact avec ses unités, elle envisage le pire mais ne perd pas espoir et envoie un message d'urgence à Samus Aran...

Mission requise par la Fédération Galactique...

Localisez les unités portées disparues sur la planète Ether, dans la région de Dasha...

Priorité : haute...

Mode PAL 60 Hz SEULEMENT

IMPORTANT : ce jeu ne peut être affiché qu'en **mode PAL 60 Hz**. Ce mode d'affichage permet aux joueurs d'apprécier leur jeu avec la meilleure qualité possible : affichage plein écran, image plus nette et vitesse de jeu optimale, qui contribuent à une intense expérience de jeu. Chez Nintendo, nous souhaitons que les joueurs profitent de METROID PRIME 2 ECHOES dans les meilleures conditions de jeu ; c'est pourquoi nous avons choisi de proposer ce jeu exclusivement en **mode PAL 60 Hz**, ce qui le rend encore plus intense ! Cependant, certains modèles de téléviseurs, notamment les plus anciens, ne peuvent pas afficher de jeux en **mode PAL 60 Hz** ; de ce fait, un nombre restreint de joueurs pourrait se trouver dans l'impossibilité de jouer à ce jeu sur leur téléviseur.

Lorsque vous allumez votre NINTENDO GAMECUBE, le logo NINTENDO GAMECUBE est affiché sur votre téléviseur en **mode PAL 50 Hz**. Il est suivi par un écran affiché en **mode PAL 60 Hz**, reproduit à droite. Dans certains cas, selon le téléviseur et les câbles que vous utilisez, cet écran ne peut pas être affiché. Si votre téléviseur possède un port RVB, vous pouvez profiter d'une image plus claire et de meilleure qualité en utilisant un câble RVB. Si l'**écran de sélection** du jeu n'est pas affiché au centre de l'écran, ou si l'écran bouge verticalement, votre téléviseur ne supporte peut-être pas l'affichage en **mode PAL 60 Hz**. Pour vérifier s'il supporte ou non le **mode PAL 60 Hz**, consultez le manuel d'instructions de votre téléviseur ou contactez son fabricant pour obtenir des détails.

Nintendo souhaite que vous profitiez d'une expérience de jeu de grande qualité. Si votre téléviseur n'est pas compatible avec le **mode PAL 60 Hz** et que par conséquent ce jeu ne fonctionne pas correctement, veuillez contacter le Service Consommateurs (voir les coordonnées au dos de ce manuel). Vos droits tels qu'accordés par la loi ne seront pas affectés.

Démarrage

Insérez le disque de jeu METROID PRIME™ 2 ECHOES dans la NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle, puis appuyez sur le bouton POWER. Lorsque l'**écran titre** s'affiche, appuyez sur START/PAUSE pour accéder au MENU PRINCIPAL.

Ecran titre

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la NINTENDO GAMECUBE. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre NINTENDO GAMECUBE est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut.

Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre NINTENDO GAMECUBE. Reportez-vous au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour de plus amples informations.

Créer un fichier

Une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE avec au moins 3 blocs libres doit être insérée dans le Slot A pour pouvoir créer un fichier de METROID PRIME 2 ECHOES.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

MENU PRINCIPAL

Utilisez le Stick directionnel pour sélectionner MODE UN JOUEUR, puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez également sélectionner MODE MULTIJOUEUR si vous voulez jouer à plusieurs (voir page 22). Si c'est la première fois que vous jouez en Mode un joueur, vous devez sélectionner l'un des trois fichiers NOUVEAU JEU, puis appuyer sur le bouton A pour commencer la partie. Si vous avez d'ores et déjà créé un fichier de sauvegarde, sélectionnez-le pour reprendre à partir du dernier point de sauvegarde.

UNITE DE SAUVEGARDE

Vous devez trouver des UNITES DE SAUVEGARDE dispersées sur Ether pour sauvegarder votre progression dans METROID PRIME 2 ECHOES. Quand vous en trouvez une, placez-vous dans l'appareil et lorsqu'on vous demande si vous souhaitez sauvegarder, sélectionnez OUI puis appuyez sur le bouton A. L'ensemble de votre progression jusqu'à ce point est alors sauvegardé sur la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A.

Effacer des fichiers

Pour effacer un fichier, appuyez sur le bouton Z, sélectionnez le fichier à supprimer, puis appuyez sur le bouton A. N'oubliez pas qu'une fois qu'un fichier est effacé, il ne peut plus être récupéré, aussi faites bien attention.

OPTIONS

Pour modifier différentes options de jeu, sélectionnez OPTIONS dans le MENU PRINCIPAL en appuyant sur le bouton A, puis choisissez le fichier sur lequel vous désirez travailler et appuyez de nouveau sur le bouton A. Vous pouvez également appuyer sur START/PAUSE en cours de partie pour accéder à l'**écran de données** et y sélectionner OPTIONS.

VISEURS

Pour régler l'opacité du Casque et du Viseur de Samus, alterner entre les différents affichages tête haute, et activer ou désactiver le système d'indices.

AFFICHAGE

Pour régler la luminosité ainsi que les dimensions et l'alignement de l'écran de jeu.

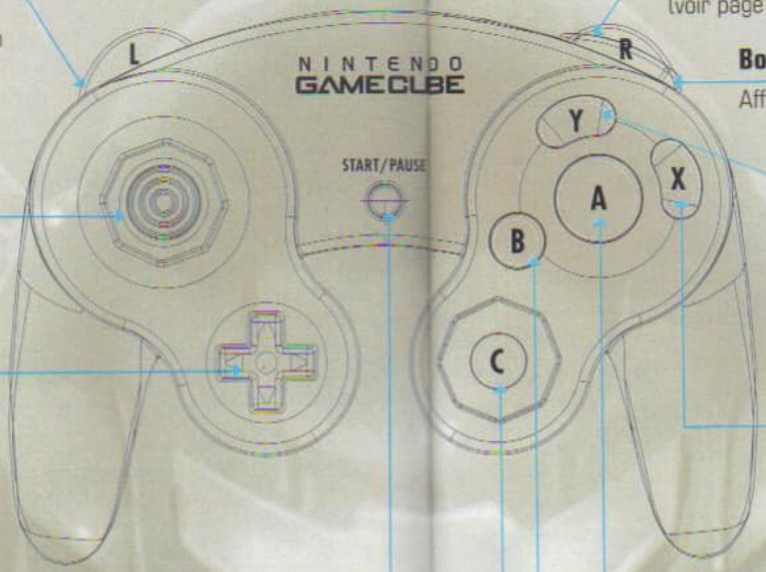
SON

Pour régler le volume de la musique et des effets spéciaux ainsi que choisir entre les sorties STEREO, SURROUND et MONO.

CONTROLES

Pour jouer avec les contrôles standards ou inverser l'axe vertical. Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction vibration.

Contrôles



Bouton L

Verrouiller des cibles, analyser des objets en mode analyse (voir page 16), utiliser le Rayon Grappin (voir page 19).

Bouton R

Regarder autour de soi (avec le Stick directionnel), activer la Boule Araignée en mode Boule Morphing (voir page 18).

Bouton Z

Afficher la carte (voir page 20).

Stick directionnel

Déplacer Samus, regarder autour de soi (avec le bouton R).

Bouton Y

Tirer des Missiles, tirer des combos de Missiles (avec le bouton A), poser des Bombes de Puissance en mode Boule Morphing (voir page 18).

Manette ✚

Changer de Viseur (voir pages 16 – 17).

Bouton X

Alterner entre le mode standard et le mode Boule Morphing.

START/PAUSE

Mettre le jeu en pause et consulter l'**écran de données** de Samus (voir page 20).

Stick C

Sélectionner un Rayon (voir pages 14 – 15).

Bouton A

Tirer des Rayons (maintenir le bouton enfoncé pour charger), poser des Bombes en mode Boule Morphing (voir page 18).

Bouton B

Sauter, se déplacer rapidement sur les côtés lorsque vous avez verrouillé une cible, activer la Boule Turbo en mode Boule Morphing (voir page 18), activer le Turbo Gravité pendant un saut (voir page 19).

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Interface de Samus

Etant donné que vous explorez Ether dans la peau de Samus, vous devez maîtriser l'interface du Viseur. Chaque élément de l'affichage est essentiel à votre survie.

Radar

La partie supérieure du radar circulaire correspond au champ de vision de Samus. Les ennemis pénétrant dans le rayon de détection du radar s'affichent sous forme de points oranges.

Indicateur de danger

Cette jauge alerte Samus des dangers environnants. Elle augmente au fur et à mesure que la menace se rapproche.

Viseurs

Les icônes indiquent les différents viseurs de Samus. A chacun d'eux est attribuée une direction sur la manette ✚. Il vous suffit d'appuyer sur la manette ✚ dans la direction souhaitée pour sélectionner le viseur correspondant (voir pages 16 – 17).

Réticule de visée

Le réticule de visée localise automatiquement les ennemis. Appuyez sur le bouton L pour verrouiller toute cible actuellement repérée. N'oubliez pas que ce réticule change d'apparence selon le viseur que Samus utilise (voir pages 16 – 17).

Energie restante

Le chiffre et la jauge horizontale affichés indiquent la quantité d'énergie contenue dans la Réserve d'Energie de Samus. Les carrés remplis, situés au-dessus de la jauge principale d'énergie, indiquent les Réserves d'Energie dont dispose encore Samus.

Carte

C'est une petite portion de la carte actuelle où sont signalées les sorties. Appuyez sur le bouton Z pour afficher la carte en plein écran (voir page 20).

Missiles restants

Le chiffre indique le nombre de Missiles dont dispose Samus. Lorsque les Missiles de Samus sont armés, cet affichage est plus brillant.

Munitions pour Rayon Sombre et de Lumière

Une fois que Samus a récupéré le Rayon Sombre et le Rayon de Lumière, ces jauges indiquent combien de munitions il reste pour chaque Rayon (voir page 15).

Rayons

Les icônes indiquent les différents Rayons de Samus. A chacun d'eux est attribuée une direction sur le Stick C. Il vous suffit d'appuyer sur le Stick C dans la direction souhaitée pour sélectionner l'arme correspondante (voir pages 14 – 15).

Une planète dédoublée...

Peu après le début du jeu, Samus emprunte un portail et découvre l'Ether Sombre pour la première fois, une réplique toxique de la planète où vivent les Luminoth. Au cours de son aventure, les voyages entre les deux Ethers permettront à Samus de résoudre des énigmes et de se déplacer entre les surfaces labyrinthiques des zones principales.

Ether

La terre où vivent les Luminoth était autrefois un lieu où il faisait bon vivre mais le météore y a apporté le malheur et la désolation, et a aussi généré l'Ether Sombre.

Désert d'Agon

Les Plaines d'Agon se sont changées en désert. La Forêt de Torvus a été engloutie par les mers et transformée en marais. Des bêtes féroces sont apparues un peu partout.

Marais de Torvus

Terres du Temple

Samus trouvera de nombreux vestiges de la civilisation Luminoth dans ces contrées, ainsi que des machines et des objets abandonnés par les soldats de la Fédération et les Pirates de l'espace.

Forteresse du Sanctuaire

L'Ether Sombre

La jumelle maléfique d'Ether abrite la Horde Ing qui ne vise qu'une chose : éradiquer la race des Luminoth. Son atmosphère toxique endommage la Combinaison de Puissance de Samus. Ces dégâts seront néanmoins réduits lorsqu'elle récupérera la Combinaison Sombre.

Heureusement pour Samus que les Luminoth ont trouvé un moyen de créer des Zones Sûres de lumière protectrice en disséminant des Cristaux de Lumière sur l'Ether Sombre. Ceux-ci repoussent les Ing et protègent de l'atmosphère environnante. Les Luminoth ont également placé des Balises de Lumière qui, contrairement aux Cristaux de Lumière, doivent être alimentés par un tir du Rayon de Puissance de Samus et sont instables. Lorsque vous tirez avec le Rayon de Lumière, cela les alimente pendant plus longtemps, mais sachez également que les tirs du Rayon Sombre peuvent détruire un Cristal de Lumière. Lorsque Samus se trouve dans les Zones Sûres protectrices, elle récupère lentement de l'énergie, mais avant qu'elle ne s'équipe correctement, elle encaissera progressivement des dégâts dans les ténèbres.

Cristal de Lumière

Balise de Lumière

Portails

Samus doit emprunter des portails pour voyager entre les deux mondes. La plupart de ces Portails doivent être activés grâce au Rayon Sombre ou au Rayon de Lumière, ou en analysant les équipements à proximité. Pour explorer les zones labyrinthiques des deux mondes, Samus doit emprunter ces portails dans un sens et dans l'autre, et résoudre des énigmes, aussi n'oubliez pas où ils sont placés et utilisez-les fréquemment.

Portail de Lumière

Portail Sombre

Equipement

Samus récupère de nombreuses améliorations afin de parfaire son arsenal et sa combinaison, ce qui l'aide à accéder à de nouvelles zones. Peu après le début du jeu, elle acquiert deux capacités importantes : la première lui permet de transporter la Lumière d'Ether jusqu'aux Contrôleurs d'Energie Luminoth. La deuxième est un module de traduction qui lui permet d'analyser et d'ouvrir certaines portes Luminoth. Elle mettra plusieurs fois à jour ce module au cours de son aventure (voir page 17).

Samus trouvera également de nombreuses armes qui viendront l'aider à accomplir sa mission. Samus dispose d'un nouveau système de munitions pour les Rayons Sombre, de Lumière et d'Annihilation. Elle doit récupérer des munitions sombres et de lumière pour recharger ces Rayons.

Combinaison Varia

La Combinaison de Puissance standard de Samus lui a été fabriquée par le peuple Chozo et est améliorée en Combinaison Varia. Elle fournit une protection en combat et augmente la force physique. Son système de soutien permet également à Samus de survivre dans l'eau et dans l'espace sans équipement supplémentaire.

Combinaison Varia

Combinaison Sombre

Une fois que Samus a trouvé la Combinaison Sombre, elle résiste mieux à l'atmosphère empoisonnée de l'Ether Sombre, bien que les attaques de matière sombre et les toxines continuent de l'endommager.

Combinaison Sombre

Rayon de Puissance

Appuyez rapidement sur le bouton A pour tirer avec le Rayon de Puissance. Il devient bien plus puissant lorsque Samus le charge. Pour cela, maintenez le bouton A enfoncé (ce qui permet également d'aspirer des objets vers Samus), puis relâchez-le. Le Rayon de Puissance peut ouvrir les portes bleues et dispose de munitions illimitées.

Rayon de Puissance

Rayon Sombre

Le Rayon Sombre peut ralentir les ennemis, éteindre les Cristaux de Lumière et est efficace contre les ennemis d'Ether. Chargez-le pour effectuer un tir qui emprisonne l'ennemi dans les ténèbres. Le Rayon Sombre peut ouvrir les portes mauves.

Rayon Sombre

Rayon de Lumière

Le Rayon de Lumière peut traverser les ennemis et les mettre en feu. Il peut être utilisé pour stimuler les Cristaux de Lumière et est efficace contre les créatures sombres. Chargez-le pour effectuer un tir de Lumière à forte dispersion qui brûle les ennemis sans s'arrêter. Le Rayon de Lumière peut ouvrir les portes blanches.

Rayon de Lumière

Rayon d'Annihilation

Ce Rayon tire des salves d'énergie qui pourchassent des cibles multiples et émet des ondes qui peuvent faire fonctionner les dispositifs soniques. Les tirs sont efficaces contre les ennemis sombres et de lumière. Chargez ce Rayon pour effectuer un tir qui étourdit les ennemis.

Rayon d'Annihilation

Missiles

Appuyez sur le bouton Y pour que Samus tire des Missiles qui pourchassent les cibles, ouvrent les portes rouges et détruisent les éléments composés de soufre. Des Réserves de Missile sont disséminées un peu partout et chacune d'entre-elles permet à Samus de porter cinq missiles supplémentaires. Chaque Rayon dispose d'une Combo de charge pouvant être utilisée avec des Missiles pour effectuer un tir explosif puissant qui fait plusieurs choses et peut ouvrir certaines portes. Samus doit d'abord trouver ces Combos avant de pouvoir les utiliser. Une fois qu'elle en dispose, sélectionnez le Rayon approprié, chargez-le complètement en maintenant le bouton A enfoncé et appuyez sur le bouton Y pour tirer.

Tir de Missile

Missiles à tête chercheuse

Tirez sur plusieurs cibles verrouillées à la fois. Maintenez le bouton Y enfoncé, utilisez le bouton R et le Stick directionnel pour déplacer le réticule de visée et verrouiller tout ennemi ou objet sur lesquels il passe, ce jusqu'à cinq au maximum. Vous pouvez également verrouiller jusqu'à cinq fois la même cible.

Verrouillage multiple

Viseurs

L'équipement le plus important de Samus est sa combinaison qui lui fournit une multitude d'informations en interagissant avec divers viseurs. Samus commence le jeu avec deux de ces viseurs : le Viseur de Combat standard et le Viseur d'Analyse. Elle en dispose de quatre en tout, auxquels vous avez accès en appuyant sur les différentes directions de la manette ✚.

Viseur de Combat

Ce viseur par défaut est utilisé en combat et fournit toutes les informations générales dont Samus a besoin (voir pages 10 – 11).

Viseur d'Analyse

Viseur d'Analyse

Les objets de l'environnement pouvant être analysés apparaissent en rouge, en bleu ou en vert clair. La couleur vert clair indique que l'objet a d'ores et déjà été analysé, le rouge indique que l'objet a une importance capitale pour la mission, tandis que le bleu indique que vous pouvez collecter des informations sur l'objet.
Si vous maintenez le bouton L enfoncé tout en étant verrouillé sur l'un de ces symboles, le Viseur d'Analyse télécharge des informations le concernant. Une fois que le téléchargement est effectué, le viseur affiche un message. Vous pouvez alors appuyer sur le bouton A pour afficher la suite du texte s'il est réparti sur plusieurs écrans.

Banque de données

En plus d'utiliser le Viseur d'Analyse pour résoudre des énigmes, trouver les points faibles des ennemis et déverrouiller diverses zones du jeu, Samus télécharge fréquemment des informations qui sont conservées dans sa BANQUE DE DONNEES. Vous pouvez y accéder en appuyant sur START/PAUSE en cours de partie (voir page 21). Elle contient des données sur la morphologie des créatures, des rapports des Pirates de l'espace et des troupes de la Fédération, les écrits Luminoth et bien plus encore.

N'oubliez pas que vous pouvez accéder directement à une entrée de la Banque de données en appuyant sur START/PAUSE juste après avoir analysé quelque chose.

Viseur Sombre

Viseur Sombre

Une fois que Samus a trouvé le Viseur Sombre, elle voit mieux dans l'atmosphère empoisonnée de l'Ether Sombre et peut identifier les objets et créatures invisibles ou interdimensionnels. Ce viseur indique les points faibles de certains ennemis ou objets, et est d'une aide précieuse dans l'obscurité totale ou par mauvais temps.

Cible dimensionnelle

Viseur Echo

Viseur Echo

Une fois que Samus a récupéré le Viseur Echo, elle peut visualiser les ondes sonores afin de détecter les ennemis et objets invisibles.

Localisation par Echo

Module de traduction Luminoth

Porte Luminoth

Au cours du jeu, Samus peut accéder à de plus en plus de zones en mettant à jour son module de traduction Luminoth. Soyez à l'affût des symboles illuminés comme celui de droite.

Mouvements de la Boule Morphing

Lors de ses explorations, Samus découvre divers passages trop petits pour qu'elle puisse les emprunter. Appuyez alors sur le bouton X pour passer en mode Boule Morphing et pouvoir ainsi vous mettre en boule et passer dans les tunnels et autres conduits étroits. Plus Samus trouve d'améliorations, plus les capacités qui s'offrent à elle en mode Boule Morphing sont nombreuses.

Boule Turbo

Une fois que Samus a trouvé cette amélioration, maintenez le bouton B enfoncé pour concentrer de l'énergie. Lorsque vous relâchez le bouton B, Samus accélère dans la direction dans laquelle elle roule et peut même se hisser sur des structures en demi-lune.

Boule Turbo

Boule Araignée

Une fois que Samus a trouvé la Boule Araignée, elle peut s'accrocher à des rails magnétiques. Afin d'activer l'aimant, maintenez le bouton R enfoncé. La Boule Morphing reste fixée aux rails tant que vous maintenez le bouton R enfoncé. Déplacez le Stick directionnel et relâchez le bouton R pour vous détacher. Vous pouvez monter en posant des Bombes lorsque vous êtes accroché ou vous propulser en dehors des rails en utilisant la fonction Boule Turbo.

Boule Araignée

Bombes

Samus est vulnérable très tôt dans le jeu, mais elle trouve rapidement les Bombes dont elle peut s'armer. Samus en dispose d'une quantité illimitée mais elle ne peut en poser que trois à la fois. Les Bombes sont utilisées pour détruire des objets, des murs composés d'alliage tallorique et des ennemis. Lorsque vous placez la Boule Morphing directement sur une Bombe, vous pouvez effectuer un saut de hauteur moyenne.

Bombes de Puissance

Les Bombes de Puissance sont extrêmement efficaces. Contrairement aux Bombes normales, Samus doit en engranger en battant des ennemis et en récupérant des Réserves de Bombes de Puissance. Les éléments composés de Denzium ne peuvent être détruits qu'avec des Bombes de Puissance. Appuyez sur le bouton Y en mode Boule Morphing pour en poser une. Vous pouvez trouver des Réserves de Bombe de Puissance pour augmenter votre stock mais ces dernières sont souvent bien cachées.

Améliorations

De nombreuses autres améliorations sont dispersées dans les mondes d'Ether et chacune d'elles joue un rôle essentiel dans l'aventure de Samus. Analysez chaque pièce pour trouver des améliorations potentielles. Vous devrez très souvent résoudre des énigmes pour les obtenir.

Réserve d'Energie

Samus démarre l'aventure avec peu d'énergie. A chaque Réserve d'Energie qu'elle récupère, cela ajoute 100 unités d'énergie à sa combinaison.

Bottes de Saut Spatial

Les Bottes de Saut Spatial permettent à Samus de sauter une deuxième fois lorsqu'elle est en l'air. Une fois qu'elle a trouvé cette amélioration, sautez en appuyant sur le bouton B puis appuyez de nouveau dessus pendant qu'elle est en l'air pour effectuer un deuxième saut et atteindre ainsi des endroits auparavant inaccessibles.

Rayon Grappin

Ceci permet à Samus de s'accrocher à des points d'énergie spécifiques. L'icône située au dessus d'un point d'attache s'illumine lorsqu'il est à votre portée. Il vous suffit alors de maintenir le bouton L enfoncé pour vous y accrocher avec le Rayon Grappin. Vous pouvez toujours tirer lorsque vous êtes attaché.

Point d'attache

Turbo Gravité

Une fois que Samus a trouvé l'amélioration Turbo Gravité, elle n'est plus ralentie par les environnements liquides et peut flotter sur commande dans l'eau. Pour cela, il vous suffit de maintenir le bouton B enfoncé après avoir réalisé un Saut Spatial sous l'eau pour remonter vers la surface.

Attaque en Vrille

Après avoir effectué un Saut Spatial, appuyez de façon répétée sur le bouton B et au bon moment pour réaliser plusieurs Attaques en Vrille. Guidez Samus avec le Stick directionnel pour qu'elle frappe les ennemis et parcoure d'énormes distances.

Si Samus effectue une Attaque en Vrille en faisant face et en touchant certains murs, elle réalise un Saut Mural. Faites-en plusieurs à la suite pour atteindre des hauteurs phénoménales.

Saut Mural

Ecran de données

La combinaison de Samus peut stocker une multitude de données qui l'aideront tout au long de sa quête. La plupart de ces informations, sauf la carte, peuvent être visualisées en appuyant sur START/PAUSE en cours de partie. Une fois que l'**écran de données** s'affiche, utilisez le Stick directionnel et le bouton A pour sélectionner OPTIONS (page 7), BANQUE DE DONNEES ou INVENTAIRE.

Carte

Terminal de Cartes

Appuyez sur le bouton Z en cours de partie pour afficher une carte en 3 dimensions de la région dans laquelle se trouve Samus actuellement. A moins que Samus n'ait téléchargé la carte complète de cette région, seules apparaissent les zones qui ont été explorées auparavant. Une fois que la carte a été téléchargée, les salles qui ont été visitées s'affichent en orange tandis que celles qui restent à découvrir ne sont pas colorées.

Consultation de la carte

Les carrés colorés sur la carte correspondent aux sorties. Appuyez sur le bouton Y pour afficher la légende qui vous aide à déterminer quelle arme utiliser pour ouvrir chaque porte. Cela vous indique également les éléments spécifiques de l'environnement, tels que les portes Luminoth, les portails, les ascenseurs, les Stations de Recharge, les Unités de Sauvegarde et des astuces. Samus s'affiche sous la forme d'une flèche verte pointant dans la direction vers laquelle elle fait face. Vous pouvez utiliser les boutons L et R pour faire des zooms avants et arrières, vous déplacer avec le Stick C ou faire pivoter l'affichage en 3-D avec le Stick directionnel. Pour consulter la Carte du Monde, appuyez sur le bouton A. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour faire un zoom avant depuis la Carte du Monde.

INVENTAIRE

INVENTAIRE

Vous obtenez des informations complémentaires sur les viseurs, le système d'armement, les mouvements, la Boule Morphing et d'autres sujets sur Samus à partir de cet écran. Sélectionnez l'élément sur lequel vous souhaitez obtenir des informations et appuyez sur le bouton A pour en afficher les données.

BANQUE DE DONNEES

Entrée de la Banque de données

Assurez-vous de tout analyser au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Il arrive très souvent que vous obteniez une information cruciale en analysant un ennemi ou en téléchargeant l'un des nombreux journaux et rapports disséminés sur les planètes jumelles. Pour consulter les informations téléchargées dans votre BANQUE DE DONNEES, appuyez sur START/PAUSE, utilisez le Stick directionnel pour sélectionner la BANQUE DE DONNEES puis appuyez sur le bouton A. Sélectionnez ensuite les données que vous souhaitez consulter et appuyez sur le bouton A pour les afficher.

Ecrits Luminoth

L'époque des Luminoth sur Ether est bien documentée grâce à des écrits historiques, des comptes-rendus sur la guerre contre les Ing, ainsi que des journaux de bord de guerriers.

Données des Pirates de l'espace

Les opérations des Pirates de l'espace sur la planète ont été de nature violente dès le début et ces données succinctes donnent un aperçu de leurs objectifs et le prix payé pour les atteindre.

Données des troupes

Les troupes de la Fédération n'ont pas rendu l'âme sans laisser d'informations. Analysez leur corps pour collecter des informations capitales à propos de leur défaite écrasante sur la planète.

Créatures

Chaque fois que Samus analyse un ennemi, elle télécharge des informations importantes sur ses points faibles et son comportement, tout en effectuant un diagnostic visuel de la forme de la créature.

Recherche

De nombreux objets aident Samus dans sa quête. Analysez-les pour collecter des informations pouvant être étudiées plus tard.

Modes multijoueur

L'aventure en Mode un joueur n'est qu'une partie de METROID PRIME 2 ECHOES. Vous pouvez également affronter trois de vos amis sur écran scindé lors de parties multijoueur. Pour commencer, accédez à l'**écran titre**, utilisez le Stick directionnel pour sélectionner MODE MULTIJOUEUR puis appuyez sur le bouton A. N'oubliez pas qu'il faut qu'au moins deux manettes soient branchées pour accéder à ce mode.

Une fois que vous êtes sur l'**écran du Mode multijoueur**, chaque joueur doit appuyer sur le bouton A pour sélectionner son personnage. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Y à ce moment-là pour modifier les options individuelles. Une fois que tous les joueurs sont prêts, appuyez sur START/PAUSE pour passer à l'**écran de sélection du mode**.

Ecran de sélection du personnage

DEATHMATCH

DEATHMATCH

Vous avez le choix entre deux modes multijoueur : DEATHMATCH et MODE CHASSEUR. Utilisez le Stick directionnel pour sélectionner l'un d'eux et appuyez sur le bouton A pour continuer. L'objectif en Deathmatch est simple : vous devez traquer les autres joueurs. Vous pouvez modifier les paramètres de chaque partie, choisir un temps ou un nombre de victoires maximum pour déterminer qui sera le vainqueur. Vous pouvez également choisir la musique. Une fois que vous avez réglé les paramètres, appuyez sur le bouton A, sélectionnez une Arène où combattre et appuyez sur START/PAUSE pour commencer la bataille.

MODE CHASSEUR

MODE CHASSEUR

En Mode Chasseur, vous devez tout d'abord définir le temps ou le nombre de pièces maximum et la musique, puis choisir une Arène. L'objectif de ce mode ne consiste pas simplement à neutraliser les autres joueurs. En effet, chaque joueur démarre avec un montant prédéfini de pièces Bonus qui diminue lorsque le joueur est touché par des attaques puissantes. Les pièces ont un code couleur : les blanches valent 1, les bleues valent 5, les rouges 10, les vertes 50 et les dorées valent 100. L'objectif consiste à en récupérer autant que possible dans le temps imparti ou d'atteindre le premier le nombre total de pièces indiqué. Des coffres à pièces apparaissent parfois dans le niveau alors trouvez-les le plus vite possible !

La Voie du Guerrier

Deathmatch multijoueur

Les contrôles en Mode multijoueur sont les mêmes qu'en Mode un joueur (voir pages 8 – 9). Les joueurs commencent avec un Rayon de Puissance aux fonctionnalités standard ainsi que la Boule Morphing, la Boule Turbo, le Rayon Grappin, les Bottes de Saut Spatial, la Boule Araignée et des Bombes. Cependant l'affichage tête haute est légèrement différent. En effet, vous n'avez pas de Réserves d'Energie supplémentaires, pas de Missiles ni de viseurs et les Rayons n'apparaissent que lorsque vous les récupérez. De plus, le compteur de munitions pour les Rayons Sombres, de Lumière et d'Annihilation, ne s'affiche que sous la forme de chiffre. L'affichage du radar dans le coin supérieur gauche de l'écran reste le même et les points rouges vous indiquent où se trouve l'ennemi. Le verrouillage fonctionne toujours, mais vous pouvez esquiver en passant en mode Boule Morphing et en appuyant sur le bouton B pour effectuer une accélération.

Améliorations

En plus d'utiliser des Points d'attache ou des Canons d'orbe cinétique pour vous déplacer, vous devez également récupérer des améliorations pour attaquer vos adversaires.

SANTE

Les orbes mauves valent 10 points de santé, les rouges 30 points.

LANCE-MISSILES

Cet objet contient 5 missiles. Vous pouvez également récupérer le puissant Super Missile.

RECOMPENSEUR

Placez-vous sur un Récompenseur pour récupérer une amélioration de façon aléatoire. Les améliorations comprennent des Missiles et des munitions illimitées pour les Rayons, une invulnérabilité ou une invisibilité temporaire, une puissance de feu exceptionnelle, voire des armes encore plus dévastatrices comme la Boule d'Extermination ou le mode Piratage.

CAISSES D'AMELIORATIONS

Ces caisses peuvent contenir le Rayon Sombre, le Rayon de Lumière, le Rayon d'Annihilation ou des Bombes de Puissance.

Crédits

RETRO STUDIOS STAFF CREDITS

SENIOR PRODUCER
Michael Kelbaugh

PRODUCER
Bryan Walker

GAME DIRECTOR
Mark Pacini

SENIOR DESIGN
Jason Behr
Karl Deckard
Mike Wikan

DESIGN
Michael Cheng
Kynan Pearson
Paul Reed

DESIGN SUPPORT
Tom Ivey
Russell O'Henly
Chip Sbrogna

ENGINEERING DIRECTOR
Frank Lafuente

TECHNICAL LEAD ENGINEERING
Jack Mathews
Andy O'Neil

SENIOR ENGINEERING
Mark Haigh-Hutchinson
David 'Zoid' Kirsch

ENGINEERING
Ted Chauviere
Jim Gage
Steve McCrea
Irving Mah
Kai Martin
Alex Quinones
Marco Thrush
Paul Tozour

LEAD ART
Todd Keller

SENIOR ART
Chuck Crist
Don Hogan
Elizabeth Foster
Elben Schafers
Chris Voellmann

ART
Ryan Powell
Luis Ramirez
Danny Richardson
Alejandro Roura
Teague Shultz
Ben Sprout

ADDITIONAL ART
Nick Trahan

ANIMATION
Derek Bonikowski
Carlos Mendieta
Dax Pallotta
Stephen Zafros

CONCEPT ART
Andrew Jones

ANIMATION SUPPORT
Vince Joly
Kim Sanchez

ART INTERNS
Sean Horton
Ilya Nazarov
Quinn Smith

AUDIO LEAD
Clark Wen
Scott Petersen

SOUND SUPPORT
Frank Bry
Danetracks
Matt Piersall
Todd Simmons

ASSISTANT PRODUCER
Ryan Harris

OPERATIONS
Al Artus
Kellie Johnson
Akiko Furukawa-Laban
George Thomas

NINTENDO STAFF CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

PRODUCERS
Kenji Miki
Kensuke Tanabe

ASSISTANT PRODUCERS
Akira Otani
Risa Tabata

PUBLIC RELATIONS
Akira Otani

COORDINATION
Risa Tabata
Masakazu Miyazaki

INTERPRETATION/ COORDINATION
Atsushi Ikuno
(from INTELLIGENT SYSTEMS CO., LTD.)

MUSIC
Kenji Yamamoto

SUPERVISOR (SAMUS MODEL)
Tomoyoshi Yamane

STORYBOARD ART
Naoki Mori
Daisuke Nobori

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Masahiro Takeguchi

SPECIAL THANKS
Yoshio Sakamoto
Tsuyoshi Watanabe
You Onishi
Masayuki Okada
Minako Hamano
Norihide Sasaki
Toshihiko Okamoto

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

PRODUCER
Jeff Miller

INTERPRETATION/ TRANSLATION AND WRITING
Kiyohiko Ando
Nate Bihldorff
Tim O'Leary
Bill Trinen

TESTING MANAGEMENT/ SUPERVISION
Yoshinobu Mantani
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Randy Shoemake

NINTENDO OF EUROPE STAFF CREDITS

PRODUCT LOCALIZATION TEAM

GERMAN TRANSLATION
Jan Peitzmeier

FRENCH TRANSLATION
Thomas Miniel

SPANISH TRANSLATION
Jesús Ángel
Rodríguez Gago

ITALIAN TRANSLATION
Roby Bonomo

PRODUCT COORDINATION
Andy Fey

TESTING COORDINATION
Erkan Kasap
Matthew Mawer

TESTING
Sonia Trepiccioni
Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
Ángel Moreno Colmena
Amate Ugarte Sandonis
Ariel del Rio
Petra Gyarmaty
Blaz Majic
Daniel Barsan
Arnaud Lucas

EUROPEAN MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT
Silke Sczyrba
Britta Henrich
Daniela Schmitt
Jens Peppel
Martina Taxis
Carolin Fickert
Sabine Möschl
Martin Heyne
Manfred Anton
Peter Swietochowski

SPECIAL THANKS
Jan Peitzmeier

Tous droits, y compris les copyrights du jeu, scrénario, musique et programme, réservés par NINTENDO CO., LTD.

[0603/FRA/GCN]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

[0603/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et / ou de fabrication à la date de l'achat ; de plus :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail : sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel : 0134 401561 • fax: 0139 090141

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur les consoles Nintendo, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante :

www.nintendo.fr

[0703/NFR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

SOS NINTENDO

08.92.68.77.55*

7 jours / 7 – 24 heures / 24

Par Minitel : **3615 NINTENDO****

Par Courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement
** 0,35 Euro / mn

[0503/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et / ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat ; Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et / ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et / ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
tel : 03-2 24 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

[0503/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

Nintendo®

France:
Nintendo France
Service Consommateurs
6 Bd de L'Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex
tél : 08.92.68.77.55*
(* 0,34 euro / min, France métropolitaine uniquement)

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4020 Basel
Tel.: 0041 61 319 98 18

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be
Tel.: 03-2247670

IMPRIME EN ALLEMAGNE